ra-ma.es

DISEÑO DE PROGRAMAS - RA-MA

6-8 minutos

ÍNDICE

CAPÍTULO 5. TÉCNICAS DE BACKTRACKING Y VORAZ

SINOPSIS

Tal vez éste debería ser el primer libro de programación que todo el mundo debería leer. Aquí se trata la problemática fundamental de la algoritmia: resolver un problema encontrando la solución (o soluciones) que mejor aprovechan los recursos del computador (el tiempo de CPU y el espacio en memoria).

Muchos creen que saber programar es conocer el último lenguaje de programación o los entresijos de los más potentes (C, Java, C++, entre otros). Este libro persigue romper con esa idea errónea. Saber programar es (además de buscar la implementación más eficaz) conocer las técnicas de diseño más usuales. En este libro se tratan: la recursiva, divide y vencerás, programación dinámica, backtracking, voraz, ramificación y acotación, y los algoritmos probabilistas.

Este libro le enseñará, con múltiples ejemplos desarrollados y una detallada descripción de los razonamientos seguidos en cada paso, a mejorar su capacidad para resolver y enfrentarse a un problema algorítmico.